

16. Токарев С.А. Проблема типов этнических общностей // Вопросы философии. 1964, № 11.

Косолапов Д.М.,
г. Екатеринбург

ФУНКЦИИ И ДИСФУНКЦИИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ

Еще тридцать лет назад человек не мог и мечтать о том, что развитие науки и техники подарит ему высокоразвитые компьютерные игры. Развитие этого класса игр протекает стремительно, если в конце 80-х годов прошлого века классификация компьютерных игр включала в себя семь видов, то сегодня можно говорить уже о восьми и это не предел, поскольку продолжается активный процесс разработки следующего поколения игр.

Компьютерная игра представляет собой особый способ освобождения человека от своей природной детерминированности и ограниченности в социальной практике. Игровое пространство расширяет границы возможного для игрока, видимо, по этой причине он и вступает в игру.

Рассмотрим функции компьютерной игры. Даже при поверхностном рассмотрении понятия «игра» (в значении компьютерная игра) и его понимании в языковом плане, можно зафиксировать амбивалентность. С одной стороны, игра отсылает нас к перевоплощению, существованию в особой реальности, т.е. игра как «play», «сценическая игра», а с другой стороны — к соревнованию, состязанию, конкуренции, принятию профессиональных решений, т.е. игра как «game», «игра в шахматы». Компьютерная игра синтезирует в себе обе стороны: она моделирует какой-то фрагмент реальности, фиксирует наиболее существенные его черты, и в тоже время не ограничивает игрока одним сценарием оставляя за ним выбор оптимального решения.

Компьютерные игры - специфичный способ моделирования социальных и социокультурных взаимодействий. Игровой язык максимально приближен к разговорному, поскольку сводится лишь к коротким комментариям, текущим подсказкам и инструкциям, он включает в себя элементы юмора, напоминает живой диалог. В этом плане они выполняют свою моделирующую и коммуникативную функции.

Компьютерные игры затрагивают эмоциональную сферу человеческого сознания, которая активизируется независимо от интеллектуального уровня игрока.

В современном обществе игровые компьютерные технологии являются обязательной составляющей бизнеса, экономической сферы, следовательно, выполняют свою экономическую функцию. Если говорить о компьютерных играх развлекательного характера, то игроками здесь в основном выступают подростки и пенсионеры. Игра их не только не отвлекает от реальной жизни, а наоборот, компенсирует возрастную оторванность от ряда видов деятельности, которые на данном этапе своего существования они выполнять не могут. В этом мы видим компенсаторную функцию компьютерных игр.

Заметим что, чем сложнее уровень игры, тем больше степень возможной свободы в ней. Значительное проявление свободы в компьютерных играх достигается за счет ряда предоставляемых игрой возможностей.

Во-первых, за счет роли игрока (существует множество компьютерных игр, где сам игрок определяет себе пол, задает внешность и т. п.).

Во-вторых, динамичность игрового процесса не ограничивает, а наоборот, позволяет выбрать темп, уровень сложности игры. Чем выше уровень сложности игры, тем больше рискованных ситуаций возникает в короткий промежуток времени. Это, в свою очередь, поощряется высоким баллом в оценке игровых действий.

В-третьих, целевые ценности игры могут иметь как индивидуалистическую направленность: власть, богатство, слава, почет, так

и социально-коллективистскую: свобода, мир, благополучие, долг, патриотизм. В данном случае можно говорить об аксиологической функции компьютерных игр.

В-четвертых, компьютерные игры дают широкие возможности для самовыражения. В них субъект-игрок побеждает физиологию, т. е. констатирует отрицание человеческой жизни как биологический феномен в игровой реальности. Игрок чувствует превосходство над своей биологической природой организма пусть только на время игры, но она позволяет ему ощутить эту свободу. Таким образом, компьютерная игра выполняет функцию самореализации личности.

И, наконец, компьютерные игры отличаются информативностью, то есть включенные в мир таких игр способны получить дополнительную информацию, которая может обострить интуицию и восприимчивость играющего, а самое главное - способность создания новой виртуальной реальности – нового мира. Здесь мы видим информационную и образовательную функцию компьютерных игр.

Компьютерные игры имеют даже профессиональную специализацию, разработано много историческо-политических, экономических, логических, юридических игр, что позволяет использовать их в качестве делового тренинга. Именно поэтому компьютерные игры сегодня все глубже проникают в самую ткань учебного процесса, без них невозможно интерактивное образование, к которому так стремится современная педагогика.

Более того, компьютерные игры способны реализовать то, на что общество накладывает запрет, то есть стремление к действию в ситуациях возрастающего риска, склонность к опасным поступкам, даже к противоправным деяниям. В этом можно усмотреть воспитательный момент, а именно реализация подобных негативных действий в игре способна подавить потребность совершить это в реальной жизни. В данном случае игра дает возможности выхода негативной энергии, негативным интенциям

человека, которые в силу противоречивости человеческой природы, так или иначе, имеют место. Воспитательный характер таких игр проявляется и в том, что многие ценностные ориентиры осваиваются не напрямую, а через подсознание при помощи ролевых идентификаций, через активизацию определенных свойств человека.

Конечно, игровое открытие современного общества способно стать и грозным, опасным оружием для сознания людей. Но, к сожалению, от подобного не застрахована ни одна социальная технология. В таком случае сам «человек играющий» должен верно расставлять акценты в своей игровой деятельности, четко разделяя гуманистические ценности и антиценности. Поскольку в качестве игроков могут выступать личности с разным уровнем психологической зрелости, интеллектуальных возможностей, постольку сама социальная среда должна взять на себя ответственность за те ценностные установки, которые заложены в компьютерном игровом пространстве. В данном аспекте указанная ответственность должна прослеживаться как на государственном законодательном уровне, так и на уровне моделирования игр.

Как правило, в компьютерные игры человек играет в свободное от работы, учебы время. Поэтому они выполняют и свою досуговую функцию.

Вместе с тем, современная российская действительность показывает нам то, что сегодня компьютерные игры стали мощной индустрией бизнеса и в силу отсутствия законодательства, регламентирующего данную деятельность, она часто основана на криминале. К тому же, проблема компьютерной зависимости личности становится одной из проблем для современной России. Все это говорит о том, что наряду с функциями, компьютерные игры выполняют и дисфункции. К негативным проявлениям в компьютерных играх относится тиражирование элементов культуры при помощи модернизируемых технических средств, что приводит к дальнейшей массовизации российской культуры. В современных играх наблюдается снижение роли гуманистических принципов, значительное снижение уровня

понимания социокультурного произведения и самое отрицательное влияние - превращение духовной культуры в индустрию массового массовой культуры. Даже функцию досуга можно рассматривать как дисфункцию, так как игра приводит к зависимости личности от компьютера. Сегодня, к сожалению, компьютерные игры начинают занимать не только досуг личности, но и ее рабочее время. Мы полагаем, что дисфункции компьютерных игр требуют тщательного социологического анализа.

Лымарь А.Н.,

г. Челябинск

ФАКТОРНЫЙ АНАЛИЗ СОСТОЯНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ ПЕДАГОГА ВУЗА

Исследование культуры как социального феномена сегодня приобретает особую актуальность. Современное человеческое общество достигло такого уровня развития, при котором главным фактором, определяющим его состояние и дальнейшую эволюцию, является именно культура во всех ее атрибутах и проявлениях. Многомерность и неисчерпаемость понятия культуры вызывает огромный интерес у исследователей.

В последние десятилетия особое внимание уделяется феномену профессиональной культуры. При этом данный феномен различными исследователями рассматривается как в широком значении концепта «профессиональная культура», так и в более узком (конкретном) его смысле. В первом случае исследуются роль, функции, структура профессиональной культуры как интегрированного понятия, изучается ее влияние на функционирование и развитие общества в целом, его институтов, социальных групп и общностей, а также индивидов, включенных в